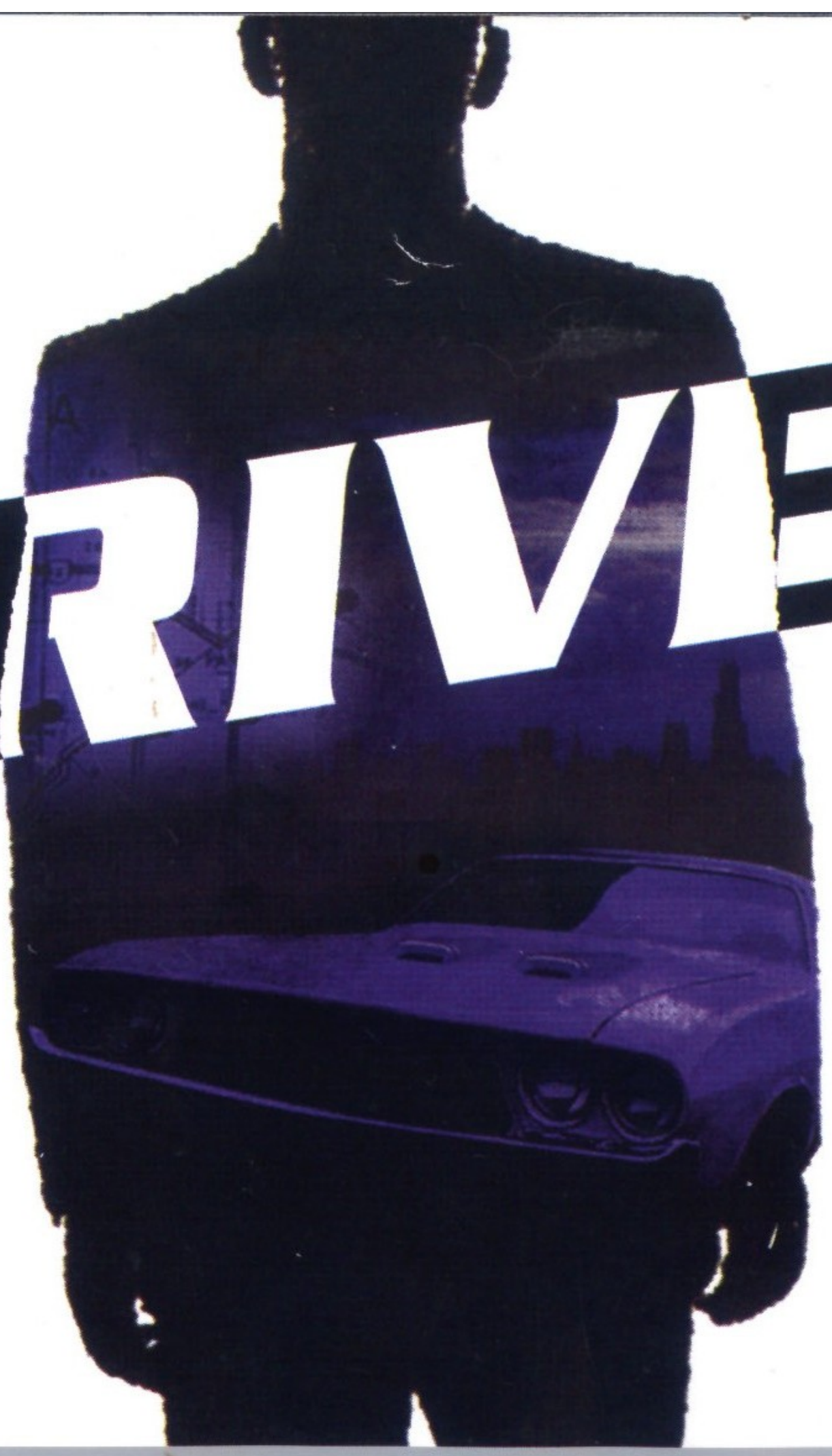
PlayStation

PAL

DRIVER™



INFOGRAMES

REFLECTIONS

PlayStation®

PLATINUM

Precaución

• Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation®. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse. • Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation® para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation® para fuera de Europa. • Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation®. • Inserte el disco en la PlayStation® con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba. • Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos. • Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave. • No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad. • No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

Recomendaciones

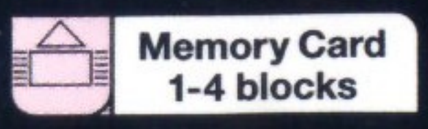
• Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola. • No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco. • Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla. • Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

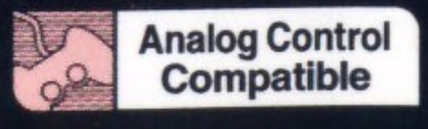
PIRATERÍA

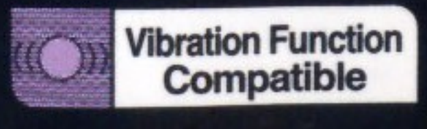
La reproducción no autorizada de la totalidad o parte de este producto, y el uso no autorizado de estas marcas registradas pueden ser considerados delitos penales. La PIRATERÍA perjudica, no sólo a los consumidores, sino también a los creadores, editores y distribuidores. Si Vd. tiene la más mínima sospecha de que este juego es una copia ilegal, o posee cualquier otra información sobre juegos pirateados, póngase en contacto con el Servicio de Atención al Cliente más cercano llamando al teléfono que figura al dorso del presente manual.

En la última página de este manual encontrará el número de teléfono de atención al cliente (Customer Service No.)

FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or other telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Driver Platinum™ © 2000 GT Interactive Software Corp. All Rights Reserved. Created by Reflections Interactive Limited, a GT Interactive Software Corp. studio. Published & distributed by Infogrames, Inc. Reflections and the Reflections logo are trademarks of Reflections Interactive Limited. Infogrames and the Infogrames logo are trademarks Infogrames, Inc. All other trademarks are the property of their respective companies.
Library programmes © 1993-1999 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe.







SLES-01978

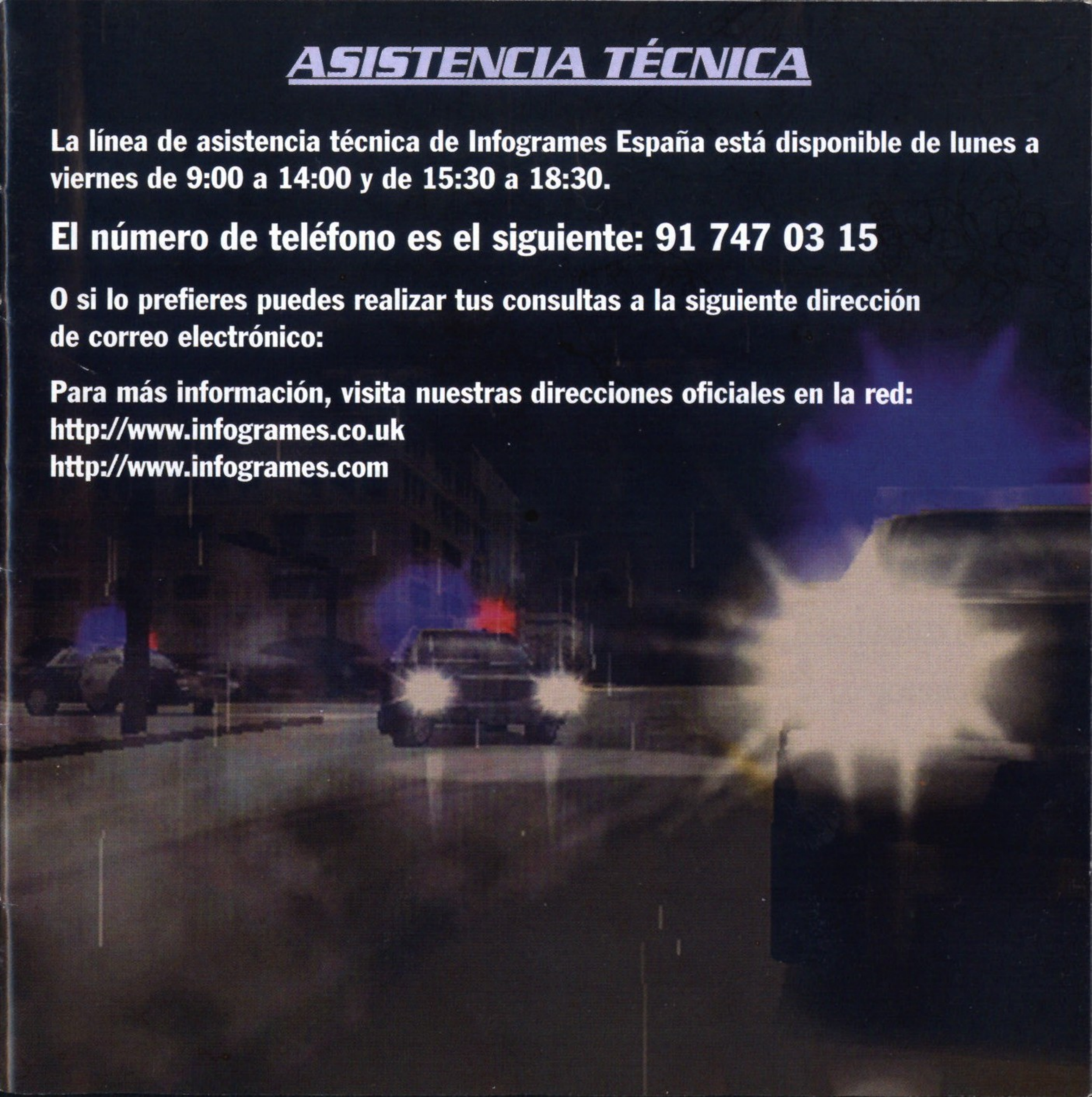
ASISTENCIA TÉCNICA

La línea de asistencia técnica de Infogrames España está disponible de lunes a viernes de 9:00 a 14:00 y de 15:30 a 18:30.

El número de teléfono es el siguiente: 91 747 03 15

O si lo prefieres puedes realizar tus consultas a la siguiente dirección de correo electrónico:

Para más información, visita nuestras direcciones oficiales en la red:
http://www.infogrames.co.uk
http://www.infogrames.com



ÍNDICE

LA HISTORIA 1

INSTALACIÓN 2

LOS CONTROLES 4

EL JUEGO 6

MENÚ PRINCIPAL 6

EN SECRETO 6

La entrevista 7

Las habitaciones de los moteles 8

Opciones 9

LAS CIUDADES 10

OPCIONES 16

DAR UN PASEO 17

JUEGOS DE CONDUCCIÓN 18

TRAMPAS 20

ENTRENAMIENTO 20

El DIRECTOR DE CINE 23

FICHA TÉCNICA 32

LA HISTORIA

En este juego encarnarás el papel de Tanner, un poli inconformista que decide devolver su placa e infiltrase como agente secreto en el mundillo del hampa, para atrapar al pez gordo de las bandas criminales: Castaldi.

Tanner acude a la oficina del jefe de policía de Nueva York, donde recibe instrucciones de ir a Miami para reunirse con un tipo llamado Rufus. Nada más llegar a Miami, le dan un soplo sobre un trabajo y acude a un aparcamiento subterráneo, donde conoce a unos gángsters y a unos matones con mala pinta.

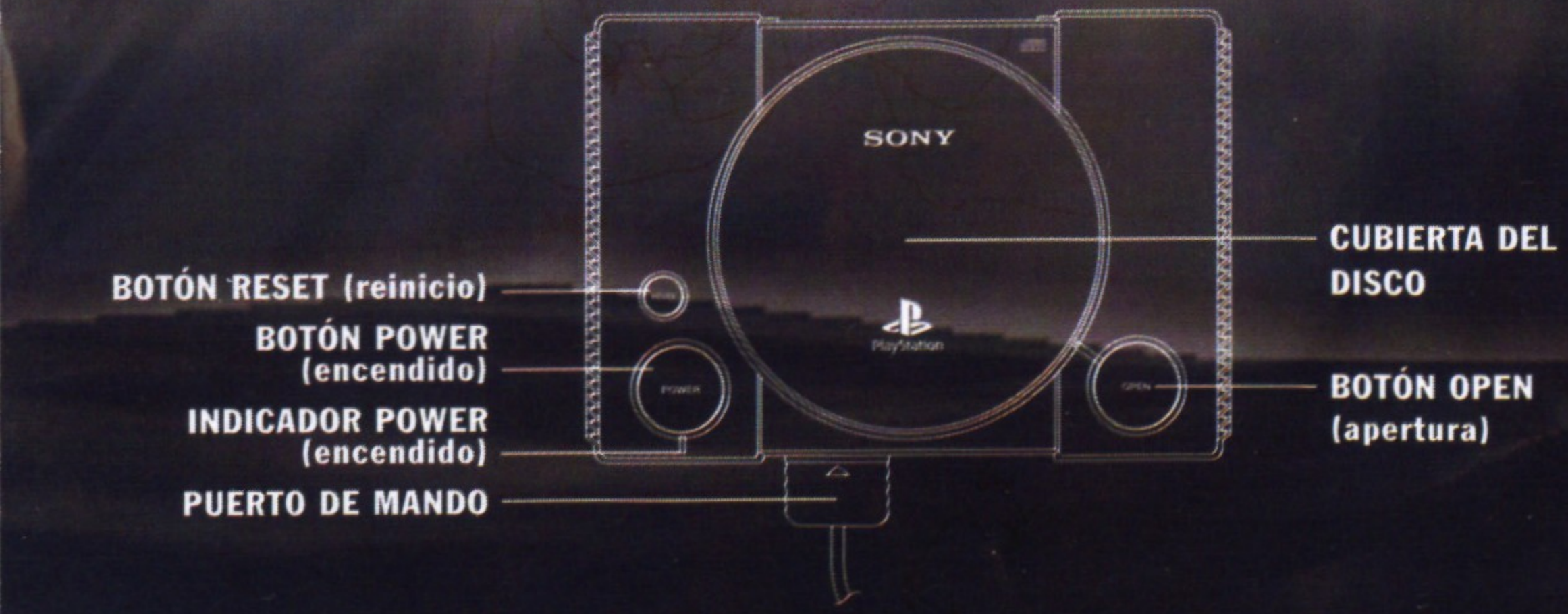
Buscan a alguien para que conduzca en las fugas, y le dan una oportunidad de demostrar su habilidad al volante. En tu itinerario viajarás a Miami, San Francisco, Los Ángeles y Nueva York. Es un trabajo difícil para el que hace falta un tipo que sepa conducir muy bien.

Tendrás que atravesar tres estados norteamericanos y cuatro ciudades, descubrir el plan tramado por la familia Castaldi (cuyo poder e influencia son cada vez mayores), y poner fin a sus actividades clandestinas.

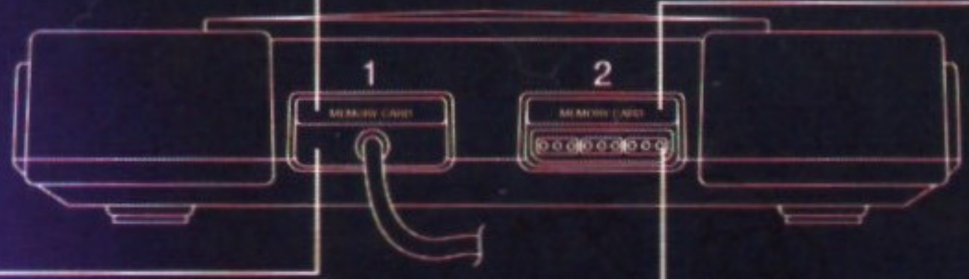
INSTALACIÓN

Instala la consola de acuerdo con las instrucciones del manual.

- Antes de introducir o de retirar un disco compacto, asegúrate de que la consola está apagada.
- Introduce el CD de *Driver* y cierra la cubierta del disco.
- Conecta los mandos de juego y enciende la consola. Para empezar una partida, sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.
- Antes de empezar a jugar, asegúrate de que tienes suficientes bloques libres en la MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria).
- No es aconsejable introducir ni retirar periféricos o tarjetas de memoria una vez que la consola esté encendida.



INSTALACIÓN



RANURA DE MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria) 1

RANURA DE MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria) 2

PUERTO DE MANDO 1

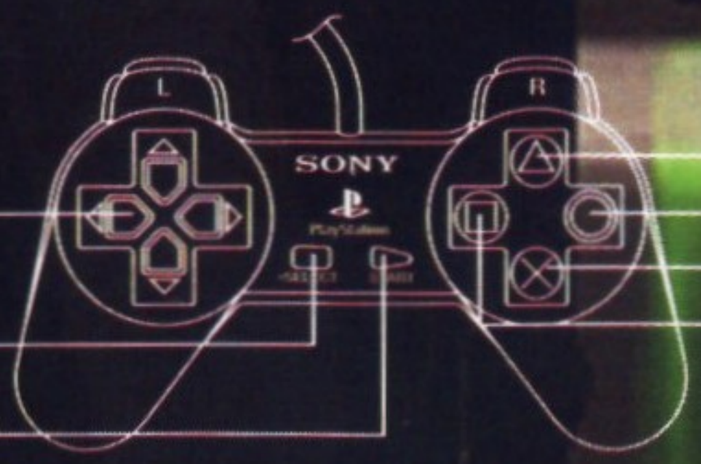
PUERTO DE MANDO 2

BOTÓN L2

BOTÓN R2

BOTÓN L1

BOTÓN R1



BOTÓN DE DIRECCIÓN

BOTÓN SELECT (selección)

BOTÓN START (inicio)

BOTÓN △

BOTÓN ○

BOTÓN ×

BOTÓN □

LOS CONTROLES

⊗ Acelerar

Pulsa × para que el coche acelere.

Botones de dirección / Palanca izquierda: girar el volante

Utiliza los botones de dirección o la palanca izquierda del Mando Analógico (Dual Shock) para girar el volante.

■ Frenos y marcha atrás

Mantén pulsado □ para accionar los frenos de las cuatro ruedas. Si no sueltas el botón, el coche reculará una vez se haya parado.

△ Poner el freno de mano

Pulsa △ para poner el freno de mano y bloquear las ruedas traseras. Utiliza el freno de mano para tomar las curvas cerradas haciendo derrapar el coche, o para dar un giro de 180° y hacer un cambio de sentido.

○ Hacer patinar las ruedas

Pisa el acelerador a fondo para hacer que patinen las ruedas traseras, como si las "quemaras". Es muy útil para darse a la fuga a toda pastilla y para salir de apuros cuando te ha acorralado la pasma.

L1 Volantazos

Mantén pulsado el botón L1 y el botón de dirección izquierdo o derecho para dar un volantazo. Es una buena forma de recuperar el control del coche si vira en exceso al tomar una curva.

R1 Claxon

Toca el claxon para que se aparten de tu camino los conductores lentos, y para pegarles un susto de muerte a los peatones que caminan por la acera y a la gente que está sentada en las terrazas de las cafeterías.

LOS CONTROLES

L2 Mirar a la izquierda

Mantén pulsado el botón L2 para mirar hacia la izquierda. Es aconsejable mirar antes de atravesar un cruce y para localizar a la pasma.

R2 Mirar a la derecha

Mantén pulsado el botón R2 para mirar hacia la derecha. Es aconsejable mirar antes de atravesar un cruce y para localizar a la pasma.

L2 + R2 Mirar detrás

Mantén pulsados los botones L2 y R2 para mirar por el retrovisor. Cuando tienes a la pasma pisándote los talones, necesitas saber exactamente dónde se encuentran y qué pueden estar planeando.

SELECT Cambiar vista de la cámara

Pulsa el botón SELECT (selección) para cambiar la vista de la cámara, de tercera persona (desde detrás del coche) a primera persona (dentro del coche) o a vista aérea (zoom sobre el coche).

START Detener la partida

El botón START (inicio) sirve para detener la acción durante todos los juegos de conducción y todas las misiones.

Si tienes conectado un Mando Analógico (Dual Shock), empezará a vibrar si te localiza un poli.

EL JUEGO

En tu itinerario tendrás que conducir a gran velocidad mientras atraviesas calles concurridas, paseos, callejones, puentes peraltados, y distintos tipos de superficies que afectarán el comportamiento de tu coche. Por si esto fuera poco, también tendrás que cumplir los objetivos de la misión y llegar a tiempo a los puntos de ruta, a la vez que intentas esquivar a la policía por las concurridas calles durante el día, la tarde o la noche, y en todo tipo de condiciones: sol, lluvia o nieve. Pronto te darás cuenta de lo importante que es familiarizarse con todos los coches de *Driver*.

MENÚ PRINCIPAL

Una vez que se termine el vídeo de la introducción, aparecerá en pantalla el menú principal. Este menú contiene las opciones principales del juego, y varios tipos de partidas para elegir. Utiliza el botón de dirección izquierdo o derecho para resaltar una opción y pulsa ✕ para seleccionarla. A continuación tienes una lista con todos los tipos de partidas, las opciones de juego y las funciones principales. El tipo de partida principal se llama *En Secreto*, pero es mejor que pruebes primero la sección de "Entrenamiento" para aprender a conducir, y para poder practicar un poco antes de realizar la primera misión.

EN SECRETO

Partida nueva

Si seleccionas la opción "Partida nueva", accederás a un aparcamiento abandonado de varias plantas situado en un lugar apartado, donde tendrás la oportunidad de demostrar tu destreza al volante para hacerte con el trabajo. Si consigues pasar todas las pruebas dentro del límite de tiempo asignado, podrás llevar a cabo varias misiones secretas en cuatro ciudades distintas. Empezarás en Miami, y luego tendrás que cumplir más misiones en San Francisco, Los Ángeles y Nueva York.

Cargar partida guardada

Si eliges esta opción accederás a la pantalla del administrador de la MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria), donde podrás cargar las partidas que hayas guardado. Una vez que hayas cargado una partida, pasarás directamente a la habitación del motel de la ciudad desde donde guardaste tu posición en la partida.

LA ENTREVISTA

Durante la entrevista del aparcamiento, verás los siguientes datos en pantalla. En la parte superior izquierda, verás un reloj de cuenta atrás que marca 60 segundos. Éste es el tiempo del que dispones para completar todas las pruebas que aparecen enumeradas en la parte superior derecha de la pantalla. Cuando te quede poco tiempo, el reloj empezará a parpadear para recordarte que necesitas pisar el acelerador a fondo si quieres conseguir el trabajo. En la parte superior derecha de la pantalla, verás una lista con todas las pruebas que debes realizar en el límite de tiempo asignado. Si no has practicado primero en el aparcamiento de entrenamiento, puede que tengas problemas a la hora de realizar los giros más complicados y las maniobras de control (lee la sección "Entrenamiento"). Cada vez que pases una prueba, el nombre de la prueba será tachado instantáneamente de la lista con una raya de color rojo. Pero el problema no está sólo en pasar las pruebas, sino que además tendrás que esquivar todos los coches que estén aparcados. ¡No es tan fácil como parece! Sólo puedes rayar la pintura del coche cuatro veces, ya sea tocando otro coche, la pared o una columna. Cada vez que lo rayes, aparecerá una cruz roja en la parte superior de la lista. La cuarta vez, se dará por terminada la entrevista y tendrás que intentarlo de nuevo.. Si terminas las pruebas en menos de 45 segundos, ya puedes darte por satisfecho; pero si consigues recorrer el circuito en menos de 30 segundos, estarás entre los mejores. Si realizas todas las pruebas dentro del límite de tiempo asignado, te darán el trabajo y pasarás a la habitación del primer motel, situado en Miami, la ciudad número 1 en el argumento de la misión "*En secreto*".

LAS HABITACIONES DE LOS MOTELES

Como te vas a relacionar con algunos de los gángsters y matones más peligrosos de la ciudad, es aconsejable no llamar mucho la atención. Puede que no sean hoteles de cinco estrellas, pero por lo menos allí estarás seguro. A continuación tienes una lista con todos los objetos que encontrarás en las habitaciones y una descripción de su uso.

Pulsa los botones de dirección izquierdo y derecho para pasar de uno a otro.

Vídeo

En el transcurso de las misiones tendrás la oportunidad de guardar tu posición en varias ocasiones. Selecciona el vídeo para acceder al administrador de la MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria). En esta pantalla podrás guardar la partida en un bloque libre, o sobreescribir una partida de *Driver* que hayas guardado con anterioridad.

Contestador automático

Mientras estés fuera en alguna misión haciendo polvo tus neumáticos, tus clientes te dejarán mensajes en el contestador automático para hacerte ofertas de trabajo, entre las que luego podrás elegir. Los iconos (de izquierda a derecha) representan las siguientes funciones:

Escuchar el último mensaje

Escuchar el mensaje actual

Escuchar el siguiente mensaje

Aceptar la misión actual

Selecciona el icono "Aceptar la misión actual" para iniciar la misión que se describe en dicho mensaje.

A veces habrá más de un mensaje en el contestador, es decir, tendrás más de una misión para elegir.

OPCIONES

En la pantalla de opciones podrás ajustar los siguientes elementos del juego:

Volumen efectos
Volumen música
Freno de mano automático ACTIVADO/DESACTIVADO
Vibración

Puedes activar o desactivar la función vibratoria. (Lee la página 17.)

Aceptar cambios

LLAVES

Dar un paseo

Para darte una vueltecita con el coche por la ciudad en la que te encuentras en ese momento. Es la mejor forma de familiarizarse con las calles, los atajos, los escondites y los callejones.

ENTRADA

Regresar al menú principal

Para abandonar la partida en curso y regresar al menú principal.

LAS CIUDADES

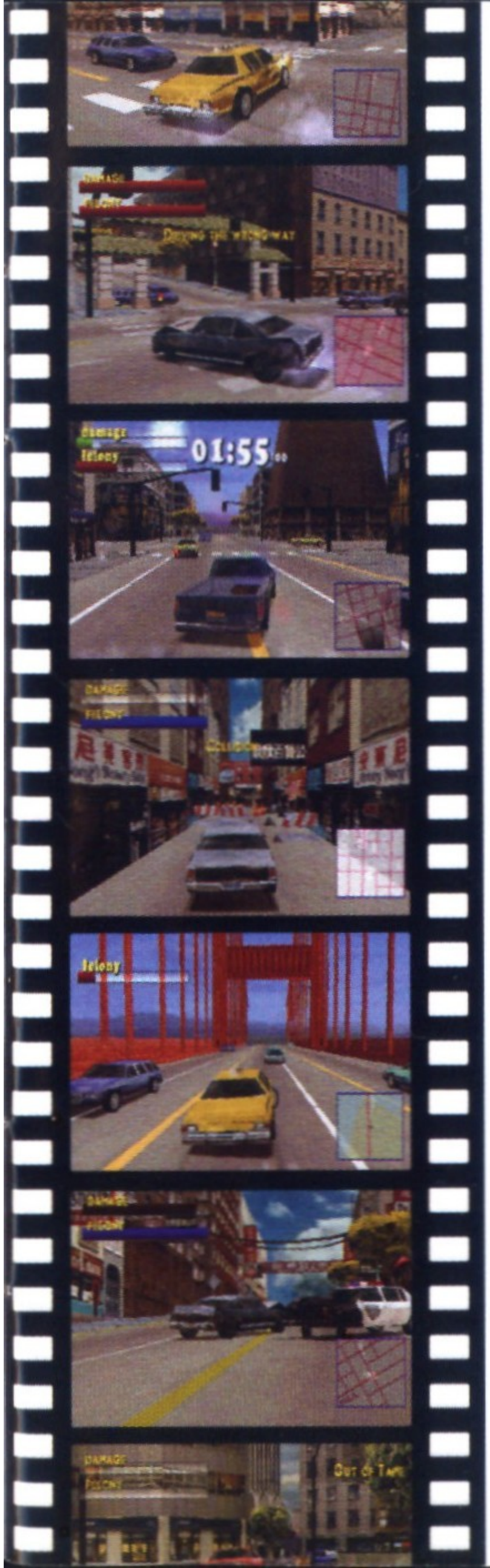
Cuando te encuentres en las ciudades, los siguientes objetos indicarán tu progreso, tu posición y tu estado en la partida.

RELOJ

El reloj situado en la parte superior central de la pantalla indica el tiempo de la misión actual. En varias ocasiones mostrará una cuenta atrás y, para que la misión sea un éxito, tendrás que alcanzar tu siguiente objetivo en el límite de tiempo asignado. Otras veces, tendrás que llevar el coche y tus pasajeros a un sitio determinado, sin que te persiga la policía. En este caso, el reloj contará hacia delante. Por último, en algunas misiones tendrás que atravesar una serie de puntos de ruta o puntos de entrega en un límite de tiempo total. Recibirás tiempo extra cada vez que atravieses un punto de ruta.

DAÑOS

Cada vez que choques contra un edificio, un muro, un objeto sólido, otro vehículo o un poli, tu coche sufrirá una serie de daños. La seriedad de los daños dependerá de la gravedad del accidente. Si la barra alcanza el nivel máximo, significa que has destrozado tu coche, y se terminará la partida. Si tienes un accidente y el coche da una vuelta en el aire y aterriza del revés, será automáticamente declarado siniestro total.



DELITOS

La barra de delitos aumenta cada vez que cometes un crimen delante de un poli (consulta la sección del radar para obtener más información sobre esto). Una vez que empiece la persecución, el nivel de agresión del poli aumentará al mismo tiempo que tu nivel de delitos, si sigues cometiendo crímenes delante de sus narices.

Los delitos principales son:

Exceso de velocidad.

Si sobrepasas el límite de velocidad en cualquier vía pública o carretera.

Complicidad en actos criminales.

Si ayudas a fugarse a criminales, atracadores, delincuentes, etc. fichados por la policía.

Saltarse un semáforo en rojo.

Si te saltas o te pasas por alto una señal de tráfico en cualquier cruce o calle.

Destrucción de bienes públicos.

La destrucción o colisión con bienes públicos como, por ejemplo, vehículos ajenos, edificios, coches de policía, etc.

Conducir por la acera o por los parques.

Si te sales de la vía pública y conduces por el césped, por un callejón, o por la acera.

Aterrorizar a los transeúntes.

Conducir temerariamente para molestar a los peatones que estén andando por la acera, haciendo *footing* en el parque, o sentados en las cafeterías y restaurantes.

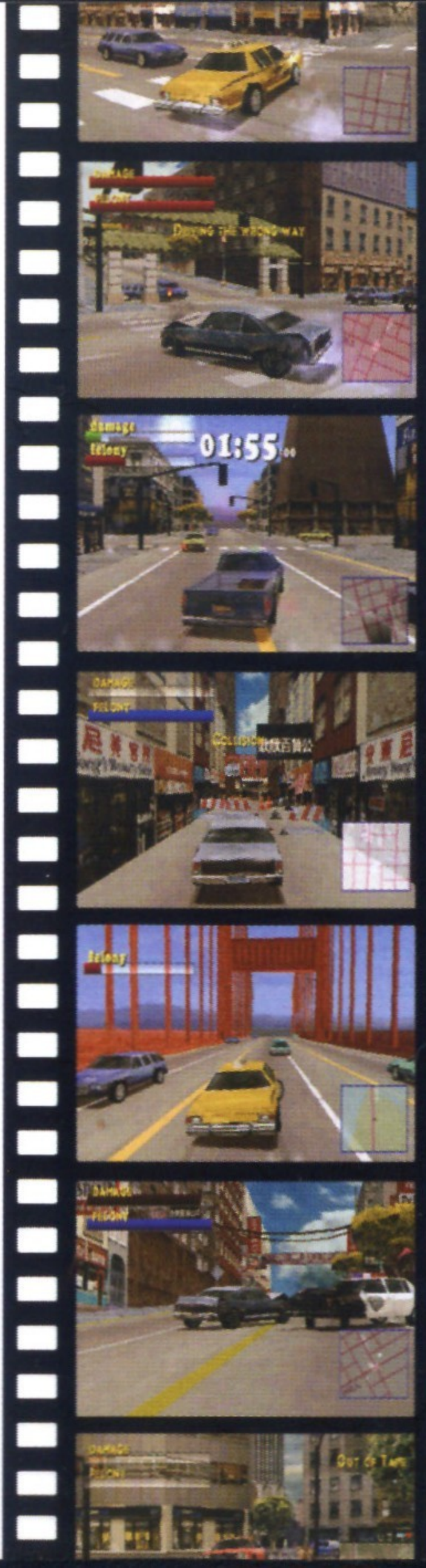
Conducción temeraria.

Si, por ejemplo, pones el freno de mano y haces patinar las ruedas para realizar cambios de sentido o para evitar que te arresten.

RADAR

El radar muestra tu posición en relación con la ciudad, tus objetivos y, lo que es más importante, con la pasma. Ésta aparece representada por puntos blancos y negros y un cono que indica la dirección a la que se dirigen y su campo de visión. Si cometes un delito delante de un poli, saldrá en persecución tuya y alertará a la jefatura de policía para que envíen refuerzos y te puedan arrestar más fácilmente. Entonces, el nivel de vigilancia y su campo de visión aumentarán. Cuando te estén persiguiendo, el radar emitirá una luz roja y azul. Si consigues perderlos de vista o les destrozas el coche, el radar volverá a su color habitual.

Tu objetivo, o el punto de ruta del juego de conducción, aparecen también señalados en el mapa. Las ciudades de *Driver* son enormes, por lo que es imposible ver tu objetivo en el radar. (Recuerda que para ver tu objetivo tienes que acceder al *menú de pausa* y seleccionar la opción "*Mostrar mapa*".)



No obstante, verás una flecha negra que indica la dirección a la que debes dirigirte para cumplir tu objetivo actual. La flecha se moverá conforme vayas avanzando por la ciudad, para indicar tu posición en relación con tu objetivo. Cuando te vayas acercando a tu objetivo, el cono empezará a estrecharse. Cuanto más cerca te encuentres del objetivo, más estrecha será la flecha, hasta que el objetivo aparezca representado en el radar por un punto parpadeante de color blanco.

FLECHAS DE LOCALIZACIÓN DE POLIS

Si la bofia te pilla cometiendo un delito, saldrá en tu persecución. Pulsa los botones L2 y R2 al mismo tiempo para mirar por el retrovisor y ver dónde están. Pero es mejor que no hagas esto si estás intentando escapar y te encuentras en una carretera con mucho tráfico.

Las flechas rojas situadas en la parte inferior de la pantalla, muestran la posición aproximada de la policía.

Si las flechas rojas son transparentes significa que la pasma te está persiguiendo, pero no está muy cerca. Si tienes a la bofia pisándote los talones, la flecha se pondrá de color rojo chillón.

El número de flechas que aparece corresponde al número de coches de policía que te están persiguiendo.

En las distintas secciones del juego, verás los siguientes menús:

MENÚ DE PAUSA

Continuar	Continuar con la misión
Reiniciar	Volver a empezar
Efectos	Regular el volumen de los efectos de sonido
Música	Regular el volumen de la música
Director de cine	Acceder al director de cine
Repetición rápida	Ver una repetición del director automático
Mostrar mapa	Ver un mapa de la ciudad, donde aparece señalada tu posición (un punto parpadeante de color blanco) y tu próximo objetivo (un punto parpadeante de color rojo)
Salir	Regresar al menú principal

FIN DE MISIÓN

Director de cine	Acceder al director de cine
Repetición rápida	Ver una repetición DA (director automático)
Guardar repetición	Guardar la repetición utilizando el administrador de la MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria)
Guardar partida	Guardar la partida utilizando el administrador de la MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria)

Continuar	**Pasar a la siguiente misión**
Salir	**Regresar al menú principal**

MISIÓN FALLIDA

Vuelve a intentarlo	**Volver a realizar la misión/partida**
Director de cine	**Acceder al director de cine**
Repetición rápida	**Ver una repetición del director automático**
Guardar repetición	**Guardar la repetición utilizando el administrador de la MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria)**
Salir	**Regresar al menú principal**

ALTAS PUNTUACIONES

En esta sección podrás registrar los mejores resultados que hayas conseguido en los juegos de conducción.

Ver tablas

Hay varias tablas de clasificación con los títulos siguientes:

Punto de control/Pionero/Supervivencia/Pista polvorienta

Cargar altas puntuaciones

Para cargar las tablas de altas puntuaciones que tengas guardadas.

Guardar altas puntuaciones

Te permite guardar las tablas de altas puntuaciones en la MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria).

OPCIONES

En el menú de opciones podrás cambiar los siguiente elementos del juego:

SONIDO

Volumen efectos **Mueve la barra deslizante para subir o bajar el volumen.**

Volumen música **Mueve la barra deslizante para subir o bajar el volumen.**

JUEGO

En el menú de opciones de juego podrás cambiar las siguientes opciones:

Dificultad policial **Fácil/Intermedia/Difícil**

El nivel de dificultad policial afecta la habilidad general que tienen las fuerzas policiales conduciendo, y su eficacia a la hora de detenerte en todas las misiones "*En secreto*" y en los juegos de conducción.

Manejo **Freno de mano automático ACTIVADO/DESACTIVADO**

El hecho de que el freno de mano automático esté ACTIVADO o DESACTIVADO afecta el manejo general del coche durante la partida. El freno de mano automático está activado por defecto. Esto hace que el coche tienda a virar en exceso al tomar las curvas. Cuanto más cerrada cojas la curva, más notarás que el coche vira y más posibilidades tendrás de que éste derrape y dé un giro.

Si desactivas el freno de mano automático, el coche virará menos al entrar en las curvas, y tendrás que utilizar el freno de mano (botón △) y girar el volante al mismo tiempo para mantener la velocidad de entrada sin salirte de la curva.

Vibración **DESACTIVADA/ACTIVADA**

Si tienes conectado un Mando Analógico (Dual Shock), utiliza esta opción para ACTIVAR o DESACTIVAR la función vibratoria.

CONFIGURACIÓN

Centrar pantalla

Esta opción sirve para centrar la pantalla de tu televisor. Mueve la pantalla de juego utilizando los botones de dirección hasta que esté centrada, y luego pulsa ✕ para confirmar la posición.

Controles de juego

Esta opción muestra la imagen del mando con la posición y la función de cada uno de los botones.

DAR UN PASEO

Esta opción te permite dar una vueltecita con el coche por cualquiera de las cuatro ciudades que aparecen en *Driver*. Al principio del juego, sólo podrás conducir por las calles de Miami y de San Francisco. Para ir a Los Ángeles y a Nueva York, tendrás que realizar la sección "*En secreto*" del juego.

Una vez que hayas elegido una ciudad, se te preguntará a qué hora del día quieres conducir. Con excepción de Los Ángeles, donde todas las misiones tienen lugar por la noche, las condiciones meteorológicas se eligen al azar: *sol*, *lluvia* y a veces, en Nueva York, *nieve*.

JUEGOS DE CONDUCCIÓN

En este menú podrás participar en cualquiera de los juegos de conducción. Una vez que selecciones un juego, se te preguntará en qué ciudad o nivel quieres jugar. Al principio del juego, sólo podrás jugar por las calles de Miami y de San Francisco. Para ir a Los Ángeles y a Nueva York, tendrás que realizar la sección *"En secreto"* del juego.

PERSECUCIÓN

Elige la ciudad en la que quieres conducir (el número de ciudades disponibles dependerá de si has realizado las misiones secretas del juego o no). En este juego tendrás que perseguir al coche en cabeza, que intentará perderte de vista dando volantazos, frenazos, y realizando todo tipo de maniobras por las calles, los parques y los callejones.

FUGA

Al principio de este tipo de juego, tendrás a la pasma pisándote los talones. Tu objetivo es librarte de ellos cueste lo que cueste. Cuanto antes los pierdas de vista, mejor. En cada ciudad podrás realizar una fuga distinta.

PUNTO DE CONTROL EN LA OTRA PUNTA

Selecciona la ciudad en la que quieres competir. Una vez que comience el juego, tendrás que atravesar todos los puntos de control en el mínimo tiempo posible. Verás los puntos de ruta en el radar. Cuando atravieses el primer punto, aparecerá el segundo en el mapa, y así sucesivamente hasta que completes el nivel. Cuanto más rápido termines, mejor. En cada ciudad puedes realizar dos carreras de puntos de control.

PIONERO

Tendrás que dar volantazos para atravesar las señales del asfalto. Competirás desde la línea de salida hasta la meta. Conduce lo más rápido posible, y atraviesa todas las señales que puedas, ya que el tiempo final de la carrera depende del número de señales que toques (cada señal equivale a un segundo). Cuanto mayor sea tu tiempo final, mejor. En cada nivel hay 100 señales. Una vez que hayas completado el circuito atravesando todas las señales, vuelve a competir de nuevo para intentar mejorar tu tiempo. En cada ciudad hay dos juegos pioneros.

SUPERVIVENCIA

¿Cuánto tiempo crees que lograrás sobrevivir cuando un aluvión de policías veteranos intentan darte caza a toda costa, sin tener en cuenta el dinero que costará reemplazar los coches dañados? El objetivo es sobrevivir el mayor tiempo posible. Cuanto más tiempo, mejor.

PISTA POLVORIENTA

Recorre el circuito señalado con conos, atravesando los caminos polvorientos del desierto, y abriéndote camino a través de edificios y vallas. Serás penalizado por cada cono que derribes, lo cual afectará el tiempo final de la carrera. También serás penalizado si te sales del circuito marcado y si no atraviesas los puntos de control de la carrera.

Práctica

Practica en la pista polvorienta de tu elección. Es la mejor forma de familiarizarte con el comportamiento de tu coche en situaciones angustiosas y en carreteras malas y resbaladizas. Cuando completes la primera vuelta, aparecerá un coche de cristal, que representa tu mejor vuelta en esa sesión. De esta forma podrás ver claramente tu progreso en la carrera, o tu retroceso.

Contrarreloj

Elige uno de los circuitos de pista polvorienta, e intenta conseguir el mejor tiempo a lo largo de una serie de vueltas. Esta vez no aparecerá el coche de cristal. Simplemente pisa el acelerador y bate el récord. En la pantalla se mostrará tu progreso.

TRAMPAS

Una vez que hayas descubierto las trampas, podrás seleccionarlas accediendo a este menú.

ENTRENAMIENTO

El aparcamiento

No pierdas de vista el coche de demostración, ya que te mostrará todas las rutas y maniobras que necesitas dominar para poder acceder al argumento de la historia y a las misiones secretas. En la parte superior izquierda de la pantalla verás una imagen del mando. Mira los botones que se pulsan en el mando mientras el coche de demostración realiza las maniobras. Para abandonar la demostración en cualquier momento, pulsa el botón START (inicio) y selecciona la opción "Inténtalo". Esta vez serás tú quien conduzca.

Hacer patinar las ruedas

Pulsa el botón ○ para hacer patinar las ruedas traseras, como si las "quemaras".

Freno de mano

Para pasar esta prueba sólo tienes que acelerar hacia delante y poner el freno de mano pulsando el botón △.

Slalom

Observa detenidamente cómo el coche de demostración serpentea por los pilares de cemento realizando un ocho continuo. Para pasar esta prueba debes completar un *slalom* entero.

180°

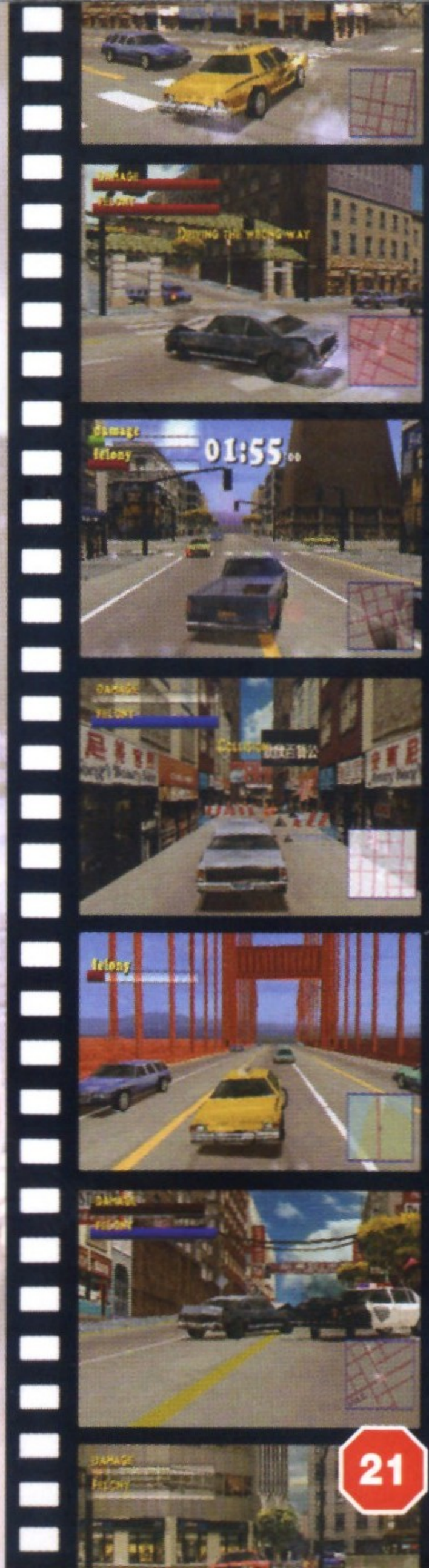
Acelera hacia delante, pon el freno de mano y, sin soltarlo, gira el volante hacia la izquierda o hacia la derecha hasta que el coche realice un giro de 180°.

360°

Acelera hacia delante utilizando el botón Z para hacer patinar las ruedas traseras. Gira el volante hacia la izquierda o hacia la derecha, e intenta controlar el coche mientras haces un "trompo". No sueltes el botón de patinar hasta que el coche realice un giro de 360°.

180° marcha atrás

Mantén pulsado el botón □ de frenar / dar marcha atrás. Espera a que el coche empiece a coger velocidad marcha atrás y a que las revoluciones del motor alcancen el nivel máximo, y luego suelta el botón de dar marcha atrás al mismo tiempo que giras el volante hacia la izquierda o hacia la derecha. No sueltes el volante hasta que el coche haya realizado un giro de 180° y esté mirando hacia delante.



Velocidad

Colócate en un sitio donde tengas suficiente espacio para coger velocidad en línea recta. Pisa el acelerador a fondo y no lo sueltes hasta que te acobardes.

Prueba de frenos

Pon a prueba los frenos de tu coche conduciendo lo más rápido que te atrevas hacia un muro o un coche aparcado, y frenando en el último momento.

Vuelta

Vuelve a observar cómo el coche de demostración da una vuelta por el aparcamiento. Conduce por fuera de los pilares y ten cuidado de no chocar contra ellos, ni contra los muros o los coches aparcados. Si consigues dar una vuelta entera al aparcamiento sin sufrir daños, habrás pasado la prueba.

El desierto

Otra oportunidad de practicar en una serie de caminos polvorientos, circuitos y *slaloms* con distintos tipos de superficie. En la parte superior izquierda de la pantalla verás una imagen del mando. Mira los botones que se pulsan en el mando mientras el coche de demostración realiza las maniobras.

Ten cuidado de no tocar ninguno de los conos que marcan el circuito, ya que si los derribas serás penalizado.

Cuando hayas terminado de ver cómo el coche de cristal recorre todas las pistas y circuitos, accede al desierto e intenta hacer tú lo mismo. Para detener la demostración en cualquier momento, pulsa el botón START (inicio) y selecciona la opción “Inténtalo”.

Menú de pausa

Continuar	Continuar viendo la demostración
Inténtalo	Intentarlo tú mismo
Efectos	Regular el volumen de los efectos de sonido
Música	Regular el volumen de la música

Fin de la demostración

Verlo otra vez	Volver a ver la demostración
Inténtalo	Intentarlo tú mismo
Salir	Regresar al menú principal

EL DIRECTOR DE CINE

La sección del director de cine consiste principalmente en un estudio de edición de películas, donde podrás ver las repeticiones que tengas guardadas o seguir las instrucciones de abajo para editar la posición y la sincronización de todos los tipos de cámara, y poder crear así tus propias películas de persecuciones de coches. Es un editor de repeticiones muy completo, tiene un montón de funciones, y ha sido especialmente desarrollado para *Driver*.

CARGAR PELÍCULAS DE REPETICIONES

Esta opción sirve para acceder al administrador de la MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria), donde podrás cargar cualquiera de las repeticiones que tengas guardadas. Una vez que hayas cargado una repetición, pasarás directamente al director de cine, donde podrás editar tus propias películas de persecuciones de coches.

VER PERSECUCIÓN 1-4

El CD de *Driver* contiene cuatro ejemplos de películas de persecuciones de coches, que han sido filmadas y editadas por el equipo de *Reflections*. Si quieres, puedes ver estos maravillosos ejemplos donde te mostramos lo que puedes hacer con el director de cine con un poco de tiempo y paciencia o, si lo prefieres, puedes editar las películas tú mismo.

Utiliza el icono intuitivo, situado en la parte superior de la pantalla, para colocar las cámaras en una posición desde donde puedas filmar la acción. Utiliza el zoom para acercarte, pon cámaras en los coches, sitúa las cámaras de forma que puedan seguir a coches específicos, coloca cámaras estacionarias para ver cómo se desarrolla la acción o, simplemente ponte cómodo y deja que el director automático se encargue de hacer todo. Tú eliges.

La barra de color situada en la parte superior de la pantalla se desplazará de derecha a izquierda cuando inicies el director automático, o cuando pulses los botones "Ver", "Avance Rápido", o "Marco a Marco". La raya negra situada en medio de la barra indica la posición actual de la repetición. El color de la barra cambiará según el tipo de cámara que sea utilizada. Éstos son los tipos de cámaras:

Cámara de persecución	**Rojo**
Cámara fija (con zoom)	**Verde**
Cámara fija (sin zoom)	**Amarillo**

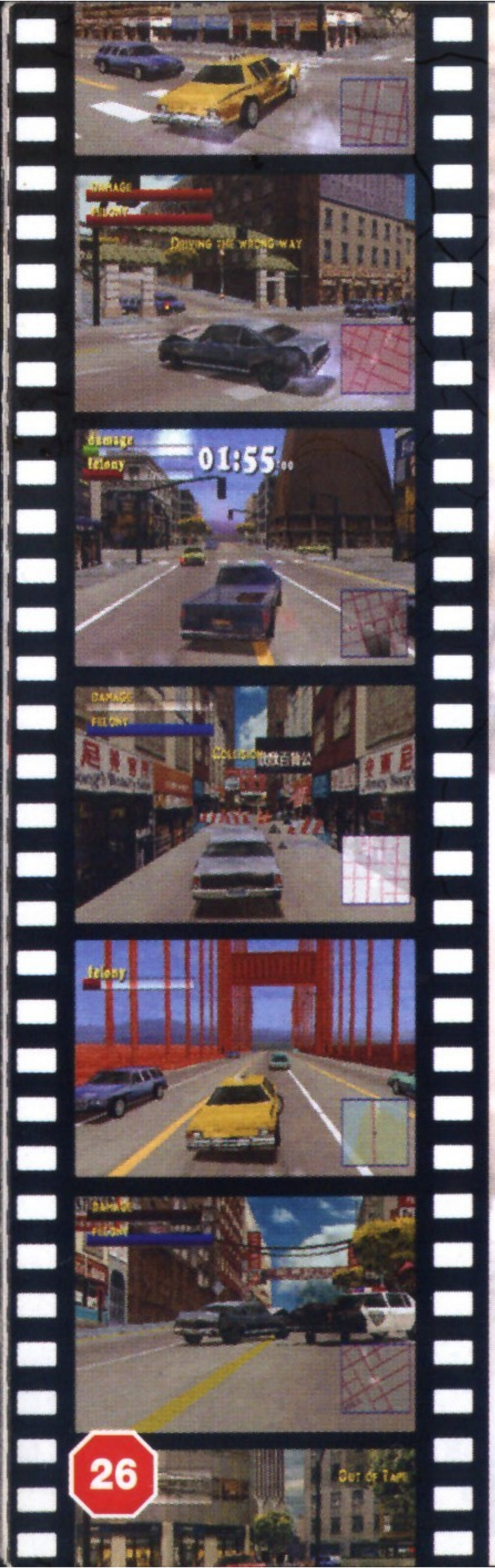
Dentro del coche del jugador	**Azul oscuro**
Dentro del coche del persecutor	**Azul claro**

Cuando el nuevo tipo de cámara/color llegue a la raya negra, la perspectiva y la cámara cambiarán.

Debajo de la barra, verás una serie de iconos que representan las funciones que se explican a continuación.

¡ATENCIÓN!

Pulsa ✕ para seleccionar cualquiera de los iconos de los menús y submenús. Cada vez que vayas a cambiar la posición y el tipo de cámara, el director de cine te dará la oportunidad de probar el ángulo de la cámara antes de colocarla. Esta opción se encuentra en los submenús que explicamos más adelante. Si estás contento con la posición de la nueva cámara y quieres aceptar los cambios, selecciona el icono ACEPTAR situado en el submenú apropiado. Si no pulsas sobre el icono ACEPTAR, los cambios que hayas realizado quedarán anulados, y la repetición mostrará la perspectiva de la última cámara.



VER / PAUSA

Selecciona el icono "Ver" y pulsa ✕ para ver la repetición. Si pulsas ✕ durante la repetición, regresarás al grupo de iconos y se detendrá la repetición. El icono "Ver" se utiliza para localizar una secuencia de la acción o una parte interesante de la repetición que quieres editar.

DIRECTOR AUTOMÁTICO

Pulsa el icono del director automático para que el director de cine muestre la repetición entera y alterne las cámaras de forma dinámica. Ésta no es sólo la forma más rápida y fácil de ver tus repeticiones, sino también una herramienta muy útil para aprender a realizar todas las funciones y trucos del director de cine. Puedes detener las repeticiones en cualquier momento y empezar a editarlas desde el punto que elijas, desde el principio o desde cualquiera de los tipos de cámara.

AVANCE RÁPIDO

Si pulsas el icono de avance rápido, la repetición avanzará el doble de rápido mientras busca la posición deseada o el siguiente cambio de cámara. La imagen se congelará, pero el juego continuará avanzando. Pulsa ✕ de nuevo para regresar a la repetición en la modalidad de pausa.

MARCO A MARCO

Pulsa sucesivamente el botón ✕ para ver la repetición fotograma a fotograma. Es muy útil si quieres concentrarte en un trozo exacto de la repetición. Mantén pulsado el botón ✕ para avanzar a velocidad normal.

REBOBINAR HASTA EL PRINCIPIO

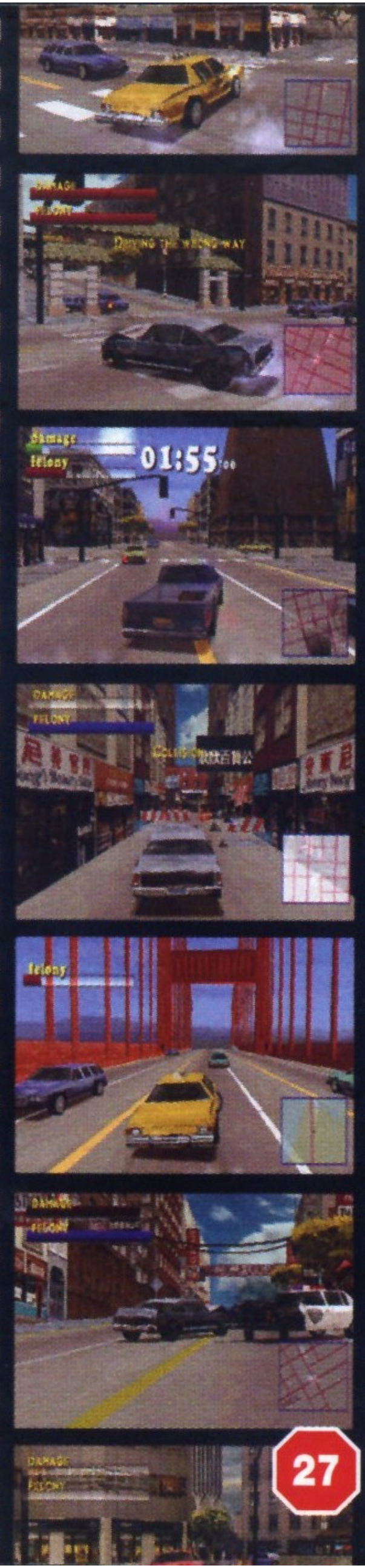
Selecciona este icono para rebobinar la repetición hasta el principio y verla de nuevo. No te preocupes de todos los cambios que hayas realizado, ya que no se verán afectados.

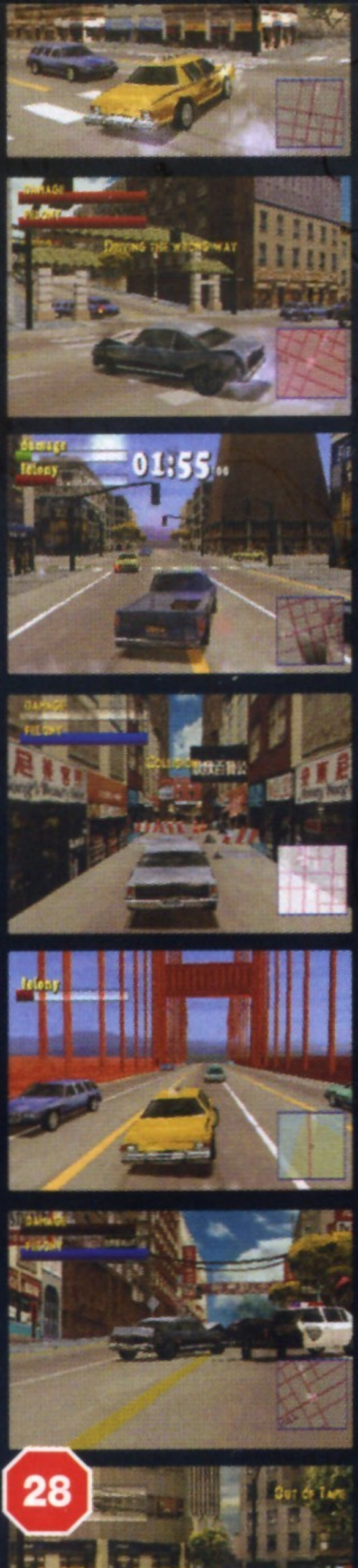
AÑADIR CÁMARA

Selecciona este icono para acceder a un submenú que contiene todos los distintos tipos de cámara. Cada cámara que añadas empezará a filmar desde el punto en el que paraste la repetición, representado por la raya negra. Estos son los tipos de cámara que puedes añadir:

Dentro del coche

Esta cámara muestra una toma desde dentro de tu coche o desde dentro de los vehículos que te están persiguiendo.





El persecutor o tú

Esta cámara alternará tomas de todos los vehículos que te estén persiguiendo. Cuando muestre la toma del coche en el que quieres fijar la cámara, pulsa ✕. No te olvides de seleccionar "Aceptar" en el menú, para que los cambios introducidos surtan efecto.

Fijar en coche / Cámara de persecución

Esta cámara de persecución seguirá al coche desde el ángulo y posición especificados.

Mover cámara

Por defecto, esta cámara centra la imagen sobre tu coche. Utiliza los botones de dirección para acercar la cámara hacia el coche (botón superior), alejarla (botón inferior), hacerla girar alrededor del coche en el sentido de las agujas del reloj o en sentido contrario (botón izquierdo y derecho), elevarla (L1) o bajarla (L2). Mantén pulsado el botón R1 mientras pulsas uno de estos botones, para duplicar la velocidad de la cámara.

Cámara fija

Se trata de una cámara estacionaria que filmará el trozo de la acción que quieras o el vehículo de tu elección.

Mover cámara

Utiliza los mismos controles que en la sección anterior ("Mover cámara") para acercar, alejar o hacer girar la cámara. Centrará la imagen sobre el coche por defecto.

Enfocar y fijar cámara en coche

Selecciona este icono para que la cámara enfoque al coche y lo siga desde una posición estacionaria.

Cruz reticular

Mueve la cámara para centrar la imagen sobre un lugar específico.

Acercar/Alejar imagen

Si estás filmando el coche, podrás acercar y alejar la imagen. Cuando veas la repetición, notarás que esta cámara realiza tomas de alejamiento y de acercamiento del coche en cabeza, según su posición en relación con la cámara estacionaria.

Aceptar

Para que tengan efecto los cambios que has realizado en los menús, debes pulsar el botón de aceptar.

EDITAR CÁMARA

Esta opción sirve para cambiar el tipo de cámara utilizado en el trozo en el que has parado la repetición. Lo indica la raya negra situada en el centro de la barra de color.

Dentro del coche

Para cambiar el tipo de cámara que indica la raya negra por una cámara desde dentro del coche.

Enfocar y fijar cámara en coche

Para cambiar el tipo de cámara que indica la raya negra por una cámara que enfoca y fija la imagen en el coche.

Fijar en coche / Cámara de persecución

Para cambiar el tipo de cámara que indica la raya negra por una cámara de fijar en coche/persecución.

Cámara fija

Para cambiar el tipo de cámara que indica la raya negra por una cámara fija.

Cambiar inicio grabación

Para cambiar el momento desde donde la cámara situada debajo de la raya negra empieza a filmar, utilizando los botones de dirección izquierdo y derecho.

Eliminar cámara

Sirve para borrar el tipo de cámara que aparece situado debajo de la raya negra.

OK Aceptar

Para que tengan efecto los cambios que has realizado, debes pulsar el botón de aceptar.

GUARDAR REPETICIÓN

Una vez que hayas terminado de editar las repeticiones, puedes guardar tu película en la MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria). También puedes guardarla en cualquier momento durante el proceso de edición, y así podrás volver a trabajar en tu "peli" más tarde.

OK ACEPTAR

Selecciona "Aceptar" para abandonar el director de cine. Si no has guardado la película, se te preguntará si quieres hacerlo. Entonces regresarás al menú principal.

FICHA TÉCNICA

Reflections

Concepto y diseño del juego
Martin Edmondson

Programadores
Derrick Owens
Tony Oakden
Christopher Phillips
William Musson
James Fowlston
Jeanette Phillips

Programadores de PC

Programador jefe
Nathan Whitaker

Wayne Coles
Russell Lazzari
Steve Burrows

Artistas
David Oxford
Andrew Sharrat
Mick McCallion
Carl Jackson
Daniel Oxford
Douglas Kalberg
Steven Adams
Christopher Willacy

Andrew Bales
David Oxford Jnr.
Aidan Wilson
Jack Couvela
Phil Baxter

Artistas de gráficos en 3D
Simon McKeown
Shaun Stephenson
Marcus Hardy
Marcel Simons
Stuart Dobbs

Guión de las misiones
Tony Roberts
Andreas Tawn

Jefe del proyecto
Gareth Edmondson

Trabajo adicional
Mark Sample
Matthew Gibson
Mark Terry
Guillermo Perez Laurrauri
David Demeret

Historia y guión
Maurice Suckling

Música del juego
Allister Brimble

Efectos de sonido
Will Davis

Producción de sonido de las escenas entre niveles
The Sound House

Mezclas de doblaje digital
Mike Stewart

Editor de doblaje digital
Phil Wood

Grabación de voces en inglés
Maverick Media

Director
Seamus Masterson

Ayudante de producción
Sarah Heywood

Actores de las voces en inglés
Brad Lavelle
Enn Reitel
Kenny Andrews
John Sharian
Jonnie Fiori
Dan Russel
Melanie Nicholson
James Carol Jordan

GT Interactive

Redacción del manual
Pete Hawley

Productor
Pete Hawley

Ayudante de producción
Tim Mawson

Garantía de calidad
Mark Smikle y los Love Tones
Will Carter
Germaine Mendes
Paul McGinniss
Richard Pareja
Dan McNeil
Tim Wileman
Andrew Azorbo
Wayne Gatley
Andrew Theodoulou
Al Bailey

Director de servicios de desarrollo del producto
Kevin Turner

Director de garantía de calidad
Graham Axford

Director de localización
Neil McKenna

Director de desarrollo
Graeme Boxall

Director de publicación
Marc Swallow

Coordinadora del manual
Marianne Durand

NOTAS

Customer Service Numbers

• Australia 1902 262 662

Calls charged at $1.50 per minute.

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

• Österreich 0900 970 111

Der Anruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/Sek.

Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.

• Belgique/België/Belgien 011 516 406

Veuillez appeler notre service clientèle à ces numèros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.

• Danmark +45 33 26 68 20

Åben Man-Tors 16.00-19.00

Du bedes ringe til dette kundeservicenummer for support til din PlayStation.

• Suomi 0600 411911

"4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21"

Soita näihin asiakaspalvelunumeroihin vain PlayStation-laitteistotukea varten

• France 0803 843 843

Veuillez appeler notre service clientèle à ces numèros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.

• Deutschland 01805 / 766 977

Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.

• Greece (00 301) 6777701

Παρακαλούμε να καλείτε αυτά τα Τηλέφωνα Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για τεχνικη υποστήριξη για την κονσολα PlayStation

• Ireland (01) 4054022

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

• Italia 167 520 523

Chiamare i numeri dell'assistenza clienti solo per problemi tecnici riguardanti l'hardware della PlayStation.

• Nederland 0495 574 817

Wij verzoeken u deze klantenservicenummers alleen te bellen indien u advies wilt vragen over PlayStation apparatuur.

• New Zealand (09) 415 2447

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

• Norge 2336 6600

• Portugal (01) 318 7450

Por favor, contacte os seguintes números do nosso Serviço de Atendimento ao Cliente se tiver alguma dúvida ou problema com qualquer produto de hardware PlayStation

• España 902 102 102

Por favor, llama a los siguientes nùmeros de nuestro Servicio de Atenciòn al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.

• Sverige 587 610 00

Vänligen ring följande kundtjänstnummer enbart om problem uppstår på PlayStations programvara.

• Schweiz/Suisse 0900 55 20 55 Ein Anruf kostet Fr. 1. -/min.

Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen

• UK 0990 99 88 77

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support

SLES-01978

" " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

3546430010785